Престиж-класс: Призрачный Странник

Оценивающе взглянув на своих оппонентов эльфийка здраво решает что они превосходят её по всем фронтам. Без единого слова она кладет в ножны свою рапиру и растворяется в тумане мягко-лавандового цвета. Враги бросаются к ней, пытаясь поймать, но они не понимают, что ловкой эльфийки там уже давно нет.

Скупой бармен склонился над стойкой и живо обсуждает, а точнее жалуется, на события дня ближайшему собеседнику. Внезапно он выпрямляется, широко улыбается и громко провозглашает, что все посетители получают бесплатное пиво. Под громкие возгласы голосящих посетителей в темном углу материализуется тифлинг, который с ухмылкой посматривает на сбитого с толку бармена, почти сразу забывшего свое обещание.

Полуорк стоит над только что убитым врагом посреди поля битвы. Он опускается на колени, кладет одну руку на труп, а вторую на свой лоб, после чего начинает бормотать слова какого-то древнего языка. Моментом позже полуорк снова бросается в битву сломя голову, но, на этот раз, ему помогает спектральное воплощение падшего противника.

В мире, где смертоносные драконы и ненавистные демоны могут скрываться в любой забытой пещере или руинах, люди быстро учатся, что быстрая и безжалостная смерть может поджидать за каждым углом. Но, в отличии от тех, кто смиренно ждет своего конца, есть те, кто может немного разжать хладную хватку смерти. Пойманные в ловушку между жизнью и смертью, люди становятся непостоянными духами, которые умеют менять свой физический облик на эфирный и обратно.

Живые и Не-живые

Эфирный План является тусклым отражением Материального Плана, состоящий из закрученных спиралей тумана и мистических ветров. Когда разумное существо погибает, то его дух проходит через Эфирный План по пути к месту своего вечного покоя. В некоторых случаях, однако, душа может попасть в ловушку в Эфирном Плане или может отказываться уходить из-за какого-то неразрешенного вопроса. Такие души обречены стать призраками, которые будут слоняться по миру в попытке выполнить свое последнее, незавершенное дело.

В некоторых случаях душа, которая начала свой переход в Эфирный План, возвращается на землю живых, подпитывающаяся силой воли или магической силой. В большинстве случаев, душа вернется обратно в тело, восстановив его к жизни. Однако, иногда, один из фрагментов души может задерживаться на Эфирном Плане, оставляя существо в состоянии хрупкого баланса между жизнью и смертью. Такие существа скоро замечают за собой всякие приведенческие штучки, типа жутковатых потоков энергии, берущих свое начало в Эфирном Плане, и пронизывающих их физическое тело.

Тронутый смертью

Для невооруженного взгляда Призрачный Странник кажется совершенно обычным существом. Тем не менее, те, кто знаком с этим явлением, могут легко распознать знаки. Независимо от внешнего вида в жизни, Призрачный Странник неизменно приобретает новый образ, в котором приобладают бледно-голубые или фиолетовые цвета. Их кожа неестественно холодна, а все те, кто хоть немного путешествует со Странниками, могут заметить, что им не нужна еда и вода. У этих существ так же, обычно, есть какой-то физический признак, олицетворяющий оригинальный способ смерти. У тех кто утонул - волосы неестественно развиваются на ветру, даже когда ветра и нет, словно они находятся под водой. А тот кто умер от кровотечения - замечает, что больше не истекает кровью, даже если рана очень серьезная.

Призрачные Странники наиболее известны своей способностью становиться эфирными. Свидетели описывают как Странники поднимаются в воздух, проходят сквозь стены и делают всякие невозможные вещи. Призрачным Странникам нужно быть очень осторожными в демонстрации своих возможностей, ведь простолюдины могут их совершенно не правильно понять.

Требования

Для того чтобы стать Призрачным Странником, ваш персонаж должен соответствовать следующим требованиям. Если вы, каким-либо образом, перестали соответствовать, то вы больше не можете брать уровни в этом престиж-классе. Эта возможность вернется к вам, когда вы вновь выполните все требования.

- **Телосложение 13**. Для того чтобы некротическая энергия шла сквозь ваше тело, вам нужно крепкое здоровье.
- **Харизма 13**. Быть тронутым Смертью и суметь пережить это - заслуга немногих.
- **Уровень персонажа 5**. Большинство, кто приближается к своей смерти, обычно поддаются ей. Только сильное существо может надеяться на шанс пережить эту встречу.
- **Владение навыком Магия или Религия**. Для того чтобы использовать свои возможности нужно знать правила игры.
- **Поиграй со Смертью**. Чтобы начать путь Призрачного Странника, вам придется бороться против смерти и, в результате, победить. Прежде чем вы возьмете уровень в этом престиж-классе, вам необходимо приобрести опыт посмертия или чуть-ли не приобрести оный. Это можно сделать погибнув и возродившись с помощью таких заклинаний как *Возрождение, Воскрешение,* или *Исполнение желаний.* Или, вы можете понадеяться на удачу, выбросив натуральную 20-ку при спасброске от смерти, что будет отражать вашу волю и неимоверное желание жить.

Призрачный Странник

Уровень	Особенности	Использование Спиритической формы
1	Тронутый Смертью, Форма Духа	2
2	Одержимость, Призрачный Шаг	2
3	Потустороннее Присутствие	3
4	Высосать Душу, Родственный Дух	3
5	Незаконченное Дело	4

Особенности Класса

Хиты

Кость хитов: 1к8 за каждый уровень Тронутого Смертью.
Хиты на каждом уровне: 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень после первого.

Владение

Инструменты: Нет
Спасброски: Нет.
Оружие: Нет

Тронутый Смертью

На **1**-м уровне ваше тело претерпевает трансформацию, обозначающую ваши первые шаги на границу между жизнью и смертью.
Ваш новый статус в качестве **полуживого** существа даёт вам определенные преимущества, которых вам не хватало при обычной жизни. Вы получаете следующие преимущества:

- **Полуживой:** Ваш опыт взаимодействия со смертью изменил вас. Вы получаете подтип Нежить, который заменяет любой тип, который был у вас ранее. Все заклинания и эффекты, которые применяться к нежити, теперь относятся и к вам. Вы не нуждаетесь в пище или питье, не должны дышать и не можете задохнуться. В отличие от типичной нежити, вы продолжаете стареть, хотя и в половине нормальной скорости для вашей расы. Точно так же вы всё ещё должны спать (или впадать в транс), как если бы вы были полностью живым членом вашей расы. Наконец, исцеляющие заклинания, которые обычно не влияют на нежить, исцеляют вас на половину нормального значения.
- **Духовное зрение**: Ваши глаза видят больше, чем глаза большинства смертных. Вы получаете темновидение 60 футов. Кроме того, вы можете увидеть происходящее в Эфирном плане, в пределах 30 футов.

Недостатки: наряду с благословениями полу-смерти, Вы также получаете и слабости, которых у вас раньше не было.
Вы получаете следующие недостатки:

- **Проклятие серебра:** Отныне у вас есть Уязвимость к повреждениям от оружия, сделанного из серебра или покрытого серебром. Предметы из серебра ощущаются вами неприятно горячими на ощупь, и даже несколько серебряных монет в руке начинают доставлять весьма болезненные ощущения через несколько мгновений.
- **Разряженная связь** – Связь с вашим духом более хрупка, чем у живых существ, что позволяет надавить на эту связь, используя магию. Когда вы успешно сопротивляетесь заклинанию, которое должно отправить вас на другой план или демиплан, вы не можете использовать свою Форму Духа до конца вашего следующего хода. Если вы уже в Форме Духа, когда на вас нацелено такое заклинание, эффект Формы немедленно заканчивается.

В конце концов, ваш внешний вид немного изменяется, отражая ваше новое состояние. Вы несёте на себе физическое отражение того печального конца, который встретили. Например рану, которая никогда полностью не заживает, заметный шрам или синяк, или неизменный запах морской пены, идущий от ваших волос.
Так же, когда вы теряете часть души где-то на Эфирном Плане, вы замечаете за собой некоторые новые привычки или изменения в характере. Вы можете выбрать один или больше из вариантов, предложенных ниже, или бросьте кубик для определения причуды случайно.

к10 Причуды

1	Вы бурно реагируете на всё, происходящее в Эфирном Плане. При этом вы склонны забывать, что только вы видите всё это.
2	Вы часто натыкаетесь на предметы, удивляясь почему не можете пройти сквозь них.
3	Вас раздражает яркий солнечный свет. Вы предпочитаете темноту и ищите её при любой удобной возможности.
4	Вы часто обнаруживаете себя слишком озабоченными не очень важными вещами.
5	Вы любите обсуждать смерть, её причины и последствия с такой откровенность, от которой остальным становиться неловко.
6	Вы получаете небольшую фобию, связанную с тем, как вы умерли или почти умерли.
7	Вы не обращаете внимания на неприятно низкие температуры, даже когда все вокруг вас дрожат от холода.
8	Все воспоминания о вкусе еде и напитков обычно быстро покидают вас, и вы не совсем понимаете, почему для других это так важно.
9	Вы чувствуете себя неуютно вблизи храмов, святынь и других святых мест.
10	Вы гораздо бодрее ночью и привыкли отдыхать в дневное время.

Форма Духа

Начиная с 1-го уровня, вы можете активировать эфирную форму, становясь немного большим чем дух и туман. Используя бонусное действие, вы можете активировать Форму Духа. В ней вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к некротическому, дробящему, колющему и режущему урону от немагического оружия, которое при этом не посеребрено.
- Когда вы наносите урон атакой или заклинанием, то можете добавить к ней 1к8 некротического урона.
- Вы игнорируете обычную труднопроходимую местность.
- Вы можете перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Вы получаете урон силовым полем 1к10, если оканчиваете ход внутри предмета. Если вы заканчиваете свой ход внутри пространства другого существа, то получаете 1к10 урона силовым полем и немедленно перемещаетесь в ближайшее незанятое пространство.

Ваша Форма Духа длиться 1 минуту, пока вы не станете недееспособным или пока не окончите её бонусным действием. Кроме того, каждый раз, когда вы получаете урон светом, находясь в Форме Духа, вы должны будете совершить проверку концентрации (как при концентрации на заклинании). При провале эффект Формы Духа немедленно заканчивается.

Вы можете использовать эту способность ограниченное количество раз, показанное в таблице Призрачного Странника в колонке Использование Спиритической формы. Вы восстанавливаете все потраченные использования, после завершения длительного отдыха.

Одержимость

Начиная со 2-го уровня, ваши способности позволят вам вселяться в других существ и контролировать их движения. Вы можете действием попытаться захватить существо, которое вы можете видеть на расстоянии до 30 футов. Существо должно совершить спасбросок Харизмы, Сл которого равна 8 + ваш модификатор Харизмы + ваш бонус мастерства. При неудаче вы начинаете контролировать существо, взяв на себя управление. У существ, которые находятся в бою или были в бою течении последней минуты, есть преимущество на этот спасбросок. Конструкты и существа чей показатель опасности превышает ваш уровень в данном престиж-классе невосприимчивы к этому эффекту.

Когда вы контролируете кого-то, ваше собственное тело растворяется в воздухе. Вы способны выполнять любые действия, на которые в целом способно контролируемое существо, и вы используете показатели физических характеристик захваченного тела (Сила, Ловкость и Телосложение), вместо ваших собственных. Если вашими действиями существо будет как-то вредить себе, то оно может повторить спасбросок, оканчивая эффект одержимости при успехе.
Хотя вы используете статистику одержимой цели, но вы не получаете доступа к знаниям, классовым умениям и владениям цели.

Вы можете контролировать существо в течении 1 минуты. Эффект заканчивается, если у захваченного существа будет 0 или меньше хитов, если вы закончите Одержимость действием или пока на вас не будет наложено заклинание подобное Защита от добра и зла. Когда эффект заканчивается, вы появляетесь на расстоянии 30 футов в незанятом пространстве.

После одержимости существо смутно осознает, что что-то не так, но что конкретно понять не может. Существо может сделать проверку Восприятия (Мудрость), чтобы определить что произошло. При броске 15 или выше, жертва понимает, что была одержима, но не уверена в источнике. При броске 20 или выше, оно сразу понимает кто в неё вселялся.

Призрачный Шаг

Начиная со 2-го уровня, ваше единение с Эфирным Планом позволяет двигаться в соответствии с его физикой, находясь даже на материальном плане. Ваша скорость полета становиться равной вашей скорости передвижения.

Потустороннее Присутствие

Начиная с 3-го уровня, вы можете вызывать потусторонние силы с Эфирного Плана, чтобы напугать ваших врагов. Действием вы можете вызвать спектральное изображение покойников, которые появятся в 20 футов вокруг вас. Этих призраков можно только увидеть и услышать, воздействовать на материальный мир они не могут. Покойники начнут утробно стонать, а как только зритель попытается отвести от них взгляд, призраки начнут истошно вопить. Все существа в радиусе, кроме вас, должны совершить спасбросок Мудрости, при провале существа становятся испуганными вами и оглушаются до конца вашего следующего хода. После использования этой способности вы должны завершить длительный отдых, чтобы применить её снова.

Высосать Душу

На 4-м уровне вы получаете ещё больший контроль некротической энергии, текущей через вас. Один раз за ход, когда вы нанесете урон существу атакой ближнего боя, вы можете вытянуть жизненную силу врага, подкрепляя тем самым себя. Весь урон от атаки меняется на некротический и вы получаете временные хиты, равные модификатору вашей Харизмы (минимум 1).

Родственный Дух

На 4-м уровне Эфирный План воздействует на вас всё больше и больше, так что призраки и духи признают вас как одного из своих. Всякий раз, когда вы делаете проверку Харизмы взаимодействуя с нежитью, ваш бонус мастерства удваивается, если он применим к проверке броска.

Незаконченное Дело

Начиная с 5-го уровня, ваша связь с Эфирным Планом настолько крепка, что позволит вам в час нужды вызвать союзника на помощь. Действием вы можете коснуться тела существа, которое умерло за последнюю минуту, и, если его показатель опасности не превышает 5, вы призовёте его из Эфирного Плана. Призванный дух имеет немного измененные характеристики по сравнению с обычным существом:

- Независимо от предыдущего типа существа, дух является Нежитью.
- Хиты духа равны половине максимума от его предыдущих хитов.
- Дух получает сопротивление к некротическому, дробящему, колющему и режущему урону от немагического оружия, которое при этом не посеребрено.
- Дух получает уязвимость к урону светом и уязвимость к оружию, которое сделано или покрыто серебром.
- Дух не может говорить, но может понимать ваши словесные команды.

Когда вы призвали дух, вы должны дать ему команду, будто вы использовали заклинание *Внушение*. Дух будет подчиняться вашим приказам в меру своих сил и способностей, пока остается с вами.

Дух, призванный таким образом, исчезнет из Материального Плана как только его назначенная задача будет выполнена. Дух может исчезнуть преждевременно, если его хиты достигнут 0, если он будет изгнан или рассеян, или через 1 минуту. После использования этой способности вы должны завершить длительный отдых, чтобы применить её снова.

Перевод - Аран (Павел Акимов)
Вычитка и вёрстка - Айвендил
11.09.2018